

TOMY

STORY

人類が、外惑星系まで生活の場を拡げて以来、３世紀。
水源争いに端を発し、火星を南北に分けて戦った
「第一次火星動乱（通称、水戦争）」終結から地球時間で４年の月日が流れた。
いまだ治安の乱れた火星で、２脚歩行機械「マシンレッグ」を使った野蛮で刺激的な競技
「ラグバトル」に熱中しているひとりの少年がいた。
主人公、ビズリィ・レナードである。
ビズリィと仲間たちは、人類連合軍と正体不明の敵「ジャンキー」との
戦闘に、否応なく巻き込まれる。

●

ジャンキーに立ち向かうべく、さまざまな思惑のなか、共闘を図る全太陽系人類。
巨大な流れに翻弄されつつも、自分を見失わないビズリィたち。
眼前に広がる赤い大地を舞台に、激しい死闘が繰り広げられる。
人類の未来のために戦う人々。愛する仲間のために戦う人々。
皆、それぞれの決意を秘めてマシンレッグを駆る。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき
メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を抜き差しするときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 5〜8ブロック

CONTENTS



ゲームの始め方



本体のディスクホルダーを開け、「ガンホーブリゲイド」のディスクをセットします。
メモリーカード差込口１にメモリーカードをセットします。
POWERスイッチを押すと、オープニングが始まります。（オープニング中にコントローラの○ボタンを押すと、オープニングをスキップします）
オープニングが終わると、タイトル画面が現れ、メニューが表示されます。

メニューの中から項目を選び、○ボタンで決定します。

NEW GAME ――――――― 最初からゲームを開始します。

CONTINUE ――――――― シナリオ途中からゲームを再開します。

GAME LOAD ――――――― インターミッションからゲームを再開します（→21ページ）。

コントローラの使い方



L1ボタン　R1ボタン
マップの左右回転。
ユニットリストの項目切り替え

L2ボタン　R2ボタン
マップの拡大縮小、ユニットリスト
のユニット切り替え

方向キー
カーソルの移動
メニューの選択

△ボタン
最寄りのユニット上に
カーソルを移動

○ボタン
コマンド決定。
各種ウィンドウの呼び出し
※ユニットにカーソルが合っていない状態で○ボタンを押すと全体コマンドを呼び出します。

×ボタン
コマンドのキャンセル。
全体コマンドの呼び出し

□ボタン
□ボタンを押しながら方向キー
操作でマップがスクロール

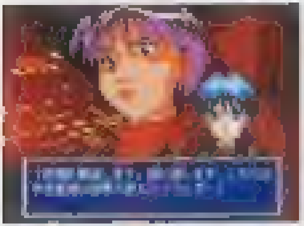
セレクトボタン
使用しません

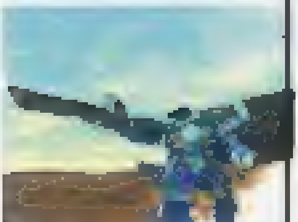
スタートボタン
使用しません

※アナログコントローラもご使用になれますが左右スティック及びアナログモード(振動設定)には対応していません。

ゲームの流れ

「ガンホー・ブリゲイド」は、戦闘シミュレーションゲームにロボットアニメの演出を取り入れた「ロボットアニメ・シミュレーション」です。プレーヤーは、ロボット騎士の戦闘シミュレーションで、ゲームを進めて行きます。ゲームのストーリーは、多くのシナリオに分かれています。シナリオの構成は、次のような流れで成り立っています。





インターミッション
↓
オープニング演出
↓
インターミッション
↓
バトルパート ⇄ ストーリーパート
↓
エンディング演出
（エンディング演出からオープニング演出へ戻る）





インターミッション(→21ページ)

シナリオの開始に備えて、セーブ、ユニットの強化、装備の変更などをします。

オープニング演出

シナリオの導入部です。ムービーやポリゴンデモやテキストなどの各種演出を交えつつ、
ドラマを展開します。

バトルパート(→13ページ)

プレーヤーユニットを指揮し、戦闘を行います。
戦闘シーンが、迫力あるリアルタイムアニメーションで展開されます。
1つのシナリオ中に、複数の戦闘が用意されている場合もあります。

ストーリーパート

バトルパートの合間や、戦闘と戦闘の合間に、各種の演出が入ってドラマを展開する場合があります。

エンディング演出

シナリオのエピローグを、各種演出を使って展開します。

戦闘の流れ

バトルパートは次のような構成で成り立っています。

1　コマンド画面（→10（ユニットコマンド）ページ）

プレーヤーユニットが"戦闘画面"で行う"移動"や"射撃"などの行動を設定します。
行動を設定することを"プロット"※1と呼びます。

2　"プロット終了"で行動開始（→9（全体コマンド）ページ）

"プロット終了"を実行すると、戦闘画面に突入し、敵味方同時に行動を開始します。

3　戦闘画面

プレーヤーユニットのプロットに従って、迫力ある戦闘をリアルタイムアニメーション表示します。射撃で大きなダメージを受けてよろけたり、格闘を仕掛けられたりすると、それ以降の行動がキャンセルされます!! 敵も同時に動いて攻撃をする事を忘れないようにしましょう。

4　ターン終了

すべてのユニットの行動を表示したら、1ターンが終了します。コマンド画面に戻り、撃破されたユニットが消えます。勝利条件か敗北条件を満たすまで、1～3を繰り返します。

5　決着

基本的には、シナリオの勝利条件は敵の全滅で、敗北条件はプレーヤーユニットの撃破です。
シナリオによっては特殊な勝利条件、敗北条件がある場合もあります。

※1 プロットとは
プレーヤーユニットが"戦闘画面"で行う"移動"や"射撃"などの行動を設定することを"プロット"と呼びます。

コマンド画面の見方

コマンド画面



NPC（ノンプレーヤーキャラクター）ユニット



敵ユニット



プレーヤーユニット



簡易ステータス
カーソルをユニットに合わせると簡易ステータスが表示されます。

ユニット名

ヒットポイント

●L1、R1ボタンでマップを左右回転、L2、R2ボタンでマップを拡大縮小できます。

コマンドの見方

ゲームのメインであるバトルパートは、各ユニットの行動を指定するコマンド画面と、その行動をアニメーションによって表示する戦闘画面に分かれます。ここでは、コマンド画面の見方を説明します。

全体コマンド

コマンド画面で×ボタンか、カーソルをユニットに合わせずに○ボタンで全体コマンドが表示されます。



ユニットリスト
各プレーヤーユニットの情報を表示します。ユニットリストの表示中に○ボタンで、そのユニットへ画面とカーソルを移動させます。

セーブ
シナリオ途中のデータを保存します。メモリーカード1枚に対し、ひとつセーブできます。

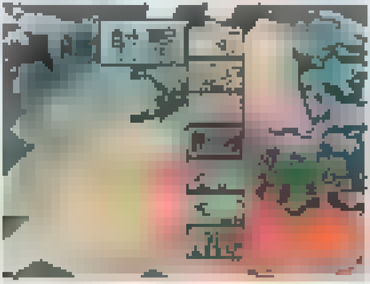
シナリオ目的
シナリオの勝利条件や、特殊なルールなどを表示します。

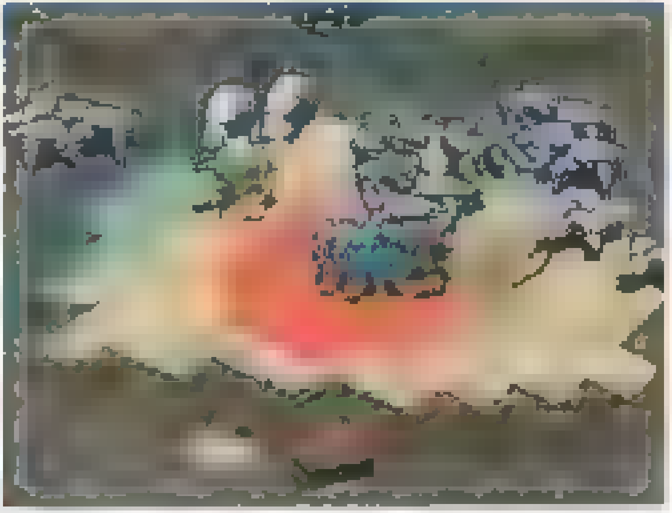
コンフィグ
戦闘画面の時間の設定をします。

プロット終了
コマンド画面を終了し、戦闘を開始します。

ユニットコマンド

プレイヤーユニットは、行動ポイントの範囲内で2つまで行動をプロットすることができます。ただし、「格闘」と「特殊」のいくつかのコマンドは例外です。





移動(→11ページ)
カーソルをプレイヤーユニットに合わせて○ボタンで「移動」コマンドが選択されます。「移動」コマンドで、ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと「移動」コマンドをスキップし、「移動」以外のユニットコマンドが表示されます。

射撃(→12ページ)
射撃のプロットを行います。

格闘(→13ページ)
格闘のプロットを行います。

アイテム(→14ページ)
マガジンチェンジや、アイテムを投げるプロットを行います。

変形(→15ページ)
変形可能なユニットに、変形と移動先のプロットをします。

特殊(→15ページ)
SPを消費してSkill※(→8ページ)にある特殊技能をプロットします。

装備(→16ページ)
武装の変更をプロットします。
また、パイロットやユニットのステータスを見ることができます。

終了
プロットしていない、残りの行動をパスさせます。

※Skillとは
SPを消費して行う必殺技やHP回復などの特殊技能です。

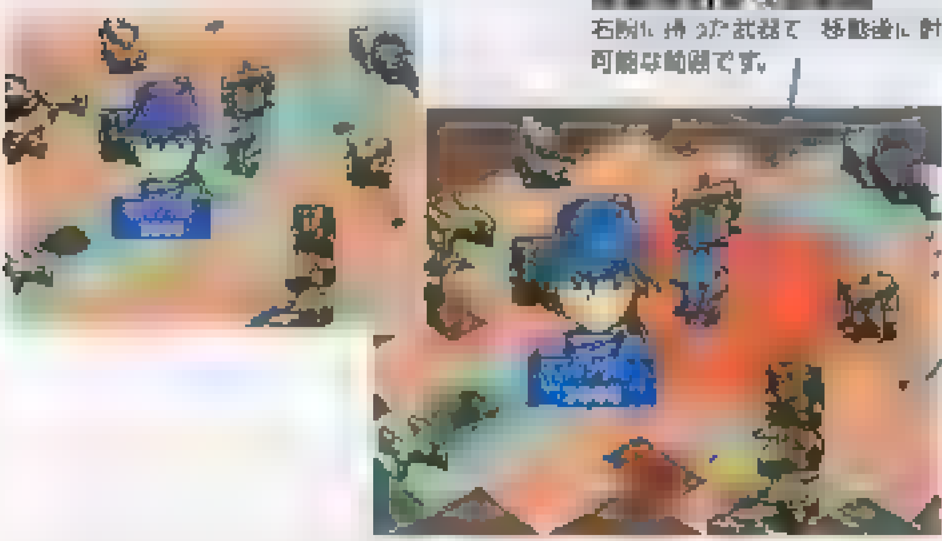
ゲームの進め方

移動

必要行動ポイント 縦・横移動に1ポイント、斜め移動に1.5ポイント
(ただし、地形とユニットの種類によってはより多く必要な場合もあります)

ユニットにカーソルを合わせて○ボタンで、移動コマンドが選択され移動可能範囲が表示されます。また、1つめのコマンドをプロットした後も、自動的に移動コマンドが選択されます。カーソルを動かして移動先を○ボタンで指定してください。「移動」コマンドで、ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、「移動」コマンドをスキップし「移動」以外のユニットコマンドが表示されます。

右腕に持った武器で、移動後に射撃が可能な範囲です。



移動可能範囲

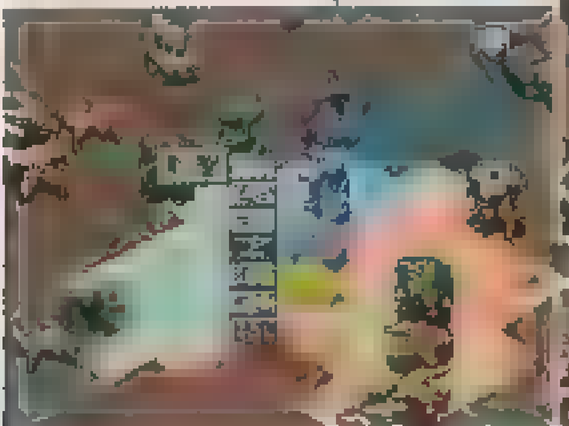
※ユニットは、味方ユニットや壁などを一度に一つだけ飛び越したり、追い抜いたりすることができます。そのためユニットを、複雑な地形に集中させるとうまく動けないことがありますので注意してください。

射撃 必要行動ポイント 使用する武器のCostポイント

「移動」コマンドをスキップすると「移動」以外のユニットコマンドが表示されます。「射撃」を選択し、武器ウィンドウから武器を選択すると、コマンド画面に有効射程が表示されます。カーソルを敵ユニットに合わせると命中率が表示されます。そこで○ボタンを押すとターゲットに指定されます。

※射撃した後に、格闘や変形を行うこともできます。

有効射程外の敵も射撃できますが、命中率と破壊力は低下します。







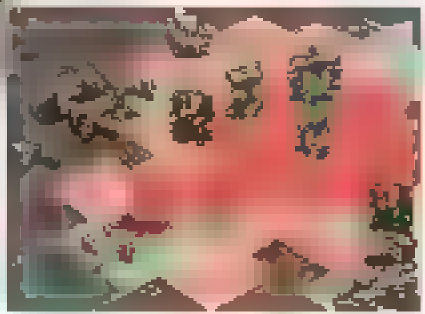
格闘

必要行動ポイント 残り行動ポイントすべて

「格闘」を選択し、格闘の方法を選択します。キャラクターによっては武器を使った格闘を選択することができます。コマンド画面に有効格闘範囲が表示されます。敵ユニットにカーソルを合わせると命中率が表示され、そこで○ボタンを押すとターゲットに指定されます。

有効格闘範囲外の敵も指定できますし、敵の移動方向によっては格闘が成功する可能性があります。同様に、有効格闘範囲内の敵であっても、逃げられる可能性があります。



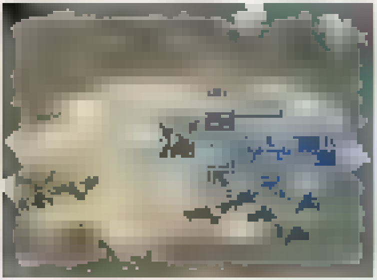


アイテム

必要行動ポイント 3

「アイテム」コマンドでは、マガジンチェンジで武器に弾薬を装填する事と、アイテムを投げる事ができます。

「アイテム」を選択すると、ユニットが持っているアイテムと、ユニットのいる場所に落ちているアイテムが表示されます。アイテムの落ちている場所には⚠マークが表示されています。
使用するアイテムを選択すると、アイテム到達範囲が表示されます。左腕に武器を装備している場合、腕に持っている武器しか選択できません。



マガジンチェンジをする場合は、右腕の武器のマガジンを選択し、ユニットのいる場所を指定します。右腕の武器のものと違うマガジンは、指定できません。マガジンチェンジのあと、選択されたマガジンはなくなります。



アイテムを投げる場合は、落としたい場所を指定します。アイテムを投げたターン中に、他のユニットが、その落ちてくるアイテムを装備・使用したり、投げたりすることもできます。マップに落ちているアイテムは、シナリオ終了後トレーラーに収納されます。

変形

必要行動ポイント 0ポイント



「変形」を選択すると、変形後のユニットが「移動」コマンドを選択した状態になります。ユニットのいる場所を含めて、移動可能範囲内の移動先を指定します。

特殊

「SP」(→16ページ)を消費してSkillにある、さまざまな特殊技能をプロットします。Skillはレベルアップにしたがって増えていきます。

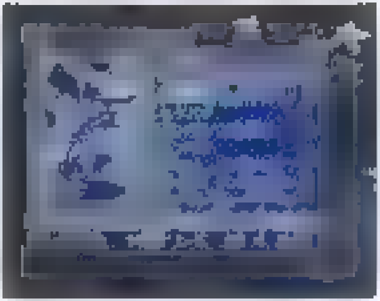
クイックロード	[illegible]	行動ポイント消費0でマガジンを銃に装填します
ダッシュ	[illegible]	移動範囲が+2されます
トツゲキ	[illegible]	ダメージに関わらず格闘を仕掛けます
シュウリ	[illegible]	指定ユニットに補給し、損傷の2/3を回復します
クイックショット	[illegible]	半分の行動ポイント消費で射撃をします
リョウテウチ	[illegible]	両手に持ったランダルで射撃をします
Wタップ	[illegible]	両手保持の銃で一体の敵を2回射撃します

装備

必要行動ポイント　3ポイント

武装の変更をプロットします。また、パイロットやユニットのステータスを見ることができます。

装備変更をする部位を選択すると、ユニットが持っている武器とユニットのいる場所に落ちている武器の中から、装備可能な武器のリストが表示されます。「ショウテキキ」のアビリティ(→18、19ページ)を持っているユニットは左腕にも75mmライフルか20mmマシンガンを持つことができます。



装備させる武器を選択します。装備させる武器のデータは下段で確認できます。両手保持の75mmライフルや90mmHEガンを右腕[illegible]てしまいます

Part	アイテムを装備する部位と種類
Item	装備されているアイテム
Weapon	武器の名称
Power	破壊力
Range	有効最小射程－有効最大射程　最大射程が大きい程、敵の装甲を無効にします
Hit	武器命中値
Cost	行動ポイント消費値
Bullets	装弾数

※アビリティは
キャラクターの特徴です。通常行動に便利な能力です

ステータス画面の見方

ユニットステータス

ユニットコマンドの「装備」か、全体コマンドの「ユニットリスト」を選択し、L1・R1 ボタンで項目を切り替えると表示されます。



HP	ヒットポイントの現在値／最大値を表示。「0」になると、ユニットは撃破されます
Move	行動ポイント。この値の範囲内で「移動」や「射撃」などの行動を行います
Armor	装甲の厚さ。受けるダメージは、この値に反比例します。
Gunshot	射撃の命中率は、この値に比例します
Fight	格闘の命中率は、この値に比例します
Mobility	回避の成功率は、この値に比例します
Property	ユニットの特殊機能です。変形や電撃防御などがあります

キャラクターステータス

ユニットコマンドの「装備」を選択しL1・R1ボタンで項目を切り替えるか、全体コマンドの「ユニットリスト」を選択すると表示されます。



[illegible]	スキルポイントの現在値／最大値を表示 この値を消費して「特殊」のいろいろな特殊技能を行います
Level	レベル。レベルが上がると、SPの最大値、Gunshot、Fight、Mobilityが上昇し、AbilityやSkillを習得していきます
Exp	経験値。100に達すると、レベルが上がります
Ability	キャラクターの特徴です。通常行動で便利な能力です。
Skill	SPを消費して行う、必殺技やHP回復などの特殊技能です

アビリティ

リョウテキキ	左手に、ランダルやマシンガンを持つことができます。
ロキョリシャゲキ	格闘時にランダルで射撃が可能になります
クイック	装備・アイテム使用にかかる行動ポイントが減ります。
リカバー	射撃を受けても、行動をキャンセルされにくくなります。
クリティカル	射撃で150%ダメージを出しやすくなります

レベルアップ

レベルアップによるキャラクターステータスの上昇とAbilityとSkillの習得は、戦闘の進め方によって微妙に変化します。
主に射撃で戦っている場合は射撃関係のデータが、格闘で戦っている場合は格闘関係のデータが速く成長します。同様にAbilityとSkillも、習得のタイミングが変化します
AbilityやSkillの習得が遅いと思ったら、戦い方を変えてみるのがいいでしょう。

ロード&セーブ

ロード



メモリーカード差込口1にメモリーカードを差し込んだ後タイトル画面のメニューで「GAME LOAD」を選び、ウィンドウの中のブロックから呼び出したいセーブデータを○ボタンで選択してください。ロード中はメモリーカードを決して抜かないでください。

セーブ



メモリーカード差込口1にメモリーカードを差し込んだ後インターミッション(→21ページ)のメニューで「GAME SAVE」を選び、セーブをしたいブロックを○ボタンで選択してください。セーブ中はメモリーカードを決して抜かないでください。

インターミッション



GAME SAVE	シナリオ間のデータをセーブします
TUNE UP	ユニットのパワーアップをします。
STATUS	ユニットやキャラクターのステータスを見たり、武装の変更をします
NEXT TALE	次のシナリオを開始します

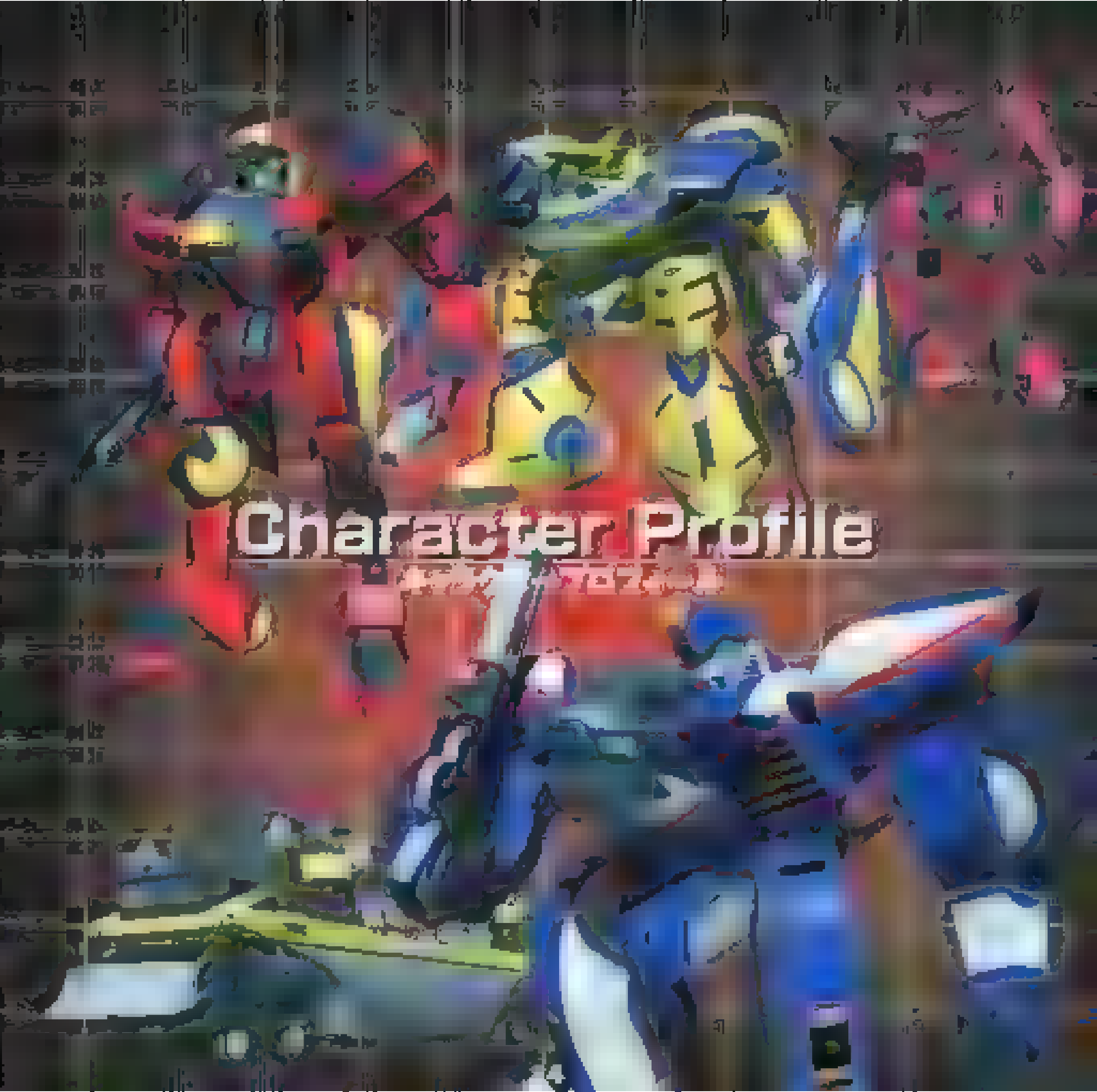
TUNE UP

プレーヤーユニットはレベルアップのたびに1ポイントずつチューンポイント(TP)を手に入れます。このTPを割り振ってユニットをパワーアップします。割り振ったTPは元に戻すことができ、何度でもやり直すことができます。
ユニットを乗り換えたり、シナリオで強制的に装備変更をしたときは、パワーアップが初期化されてしまいます。次のシナリオに行く前には気をつけてください。



ウェポンDATA

ランダル75mm 	75mmライフルを切りつめた銃。当てにくく、 装弾数も少ないが、片手で扱えて格闘で使用できる利点は強力。
75mmライフル 	長射程、多弾数、大Cost。 うまく使えば遠くから一方的に敵を叩くことができる
20mmSMG 	射程も威力もないが、多弾数と、 どのユニットでも2度の射撃ができる少Costが魅力。
90mmHEガン 	汎用兵器中、最大威力を誇る 反面、短い射程と、それに伴う低い装甲貫通力が玉にキズ。


Character Profile

メインキャラクター



ビスノィ・レナート
円熟も正義から力押しの熱血キャ
ラ。その容貌から「サンホー・キッド」
（突撃小僧）と呼ばれている。

マイコ・ヒノワ
敵に隠れた謎のヒロイン。イカサマ師。
賭事に目がないが、肝心のイカサマの腕
は[illegible]。

シャヘス・シェッピー
豊富な戦闘経験を持つ傭兵あがり。か
つての「ジャッキー」との戦闘で右目を失
っている。

ラルフ・ライアル
シャヘスとはコンビを組む情報屋。
青年[illegible]なのか[illegible]有名人[illegible]
[illegible]を集めたがる。通称「プレイノス」



レジィ・シモンズ

ヒス[illegible]ィの親友で[illegible]

ヘティ・デービス

女医で[illegible]のお姉さん[illegible]

デズモンド・オールドマン

[illegible]

エズメラルダ大尉

[illegible]

ション・スミス

[illegible]する

メカキャラクター



マスタング

[illegible]

ハーキュリーズ

[illegible]



ドラグーン

オールドマンの機体。「水陸戦」仕様のマシンレッグであり、分厚い装甲と専用兵装である56口径88mmライフルは、防御戦、機動戦両面で無敵を誇った。

スーパーコブラ

ジャベスとブレイクスが乗る大型の複座機。大量の武器・弾薬を携行できる。パイロットとガンナーの分業により、射撃・格闘能力は共に高い。



敵キャラクター



クロームデビル
第1次火星動乱で101機兵旅団を壊滅させた、亡霊兵団の指揮機。他のジャンキーとは一線を画すシルエットが目を引くが、その正体は謎に包まれている。



クラウド
第2次火星動乱前期のジャンキー主力機。ハイテク地球軍機動兵団に対し圧倒的な威力を発揮し、火星の軍事的制圧の主役となる。



ロスコウ
火星軍の大口径火器に対抗するため、装甲と格闘能力を強化した機体。改造型やパワーアップ型として第2次火星動乱の最後まで戦い続ける。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

TOMY

発売元：株式会社トミー
〒124-8511　東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)8655(直通)
電話受付　月～金(祝祭日を除く) 10時～12時／13時～17時
ゲーム内容についてのお問い合わせには、お答えできません。

トミーインターネットホームページアドレス
[TOMY TOY KINGDOM] http://www.tomy.com

SLPS 01902